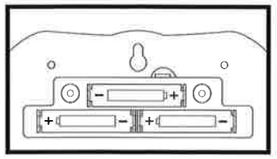
INSTALLATION DES PILES

Attention : manipulation à effectuer par un adulte.



Avant d'installer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
Pour ouvrir et refermer le compartiment à piles situé au dos du haut-parleur, utiliser un tournevis.
Insérer trois piles AAA (3 x 1,5 V) dans le compartiment à piles en respectant les polarités.

INSTALLATION DU TABLEAU

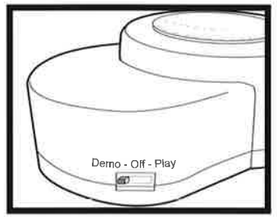
Utiliser les 2 œillets situés en haut du tableau pour fixer le tableau contre un mur ou toute autre surface verticale, au moyen de vis à crochet ou tout autre système de fixation (non fourni).

Prendre soin d'utiliser un dispositif de fixation adapté à la nature du mur ou à la surface sur laquelle le tableau sera fixé ainsi qu'au poids du tableau (environ 500 grammes).

Le tableau peut également être posé à plat sur une surface horizontale, rigide, propre et dégagée de tout élément susceptible de l'endommager.

MISE EN MARCHE

Dans son emballage, le jouet est configuré en mode démonstration. Le curseur noir situé sur le côté droit du haut-parleur est positionné sur Démo.



Pour mettre le jeu en marche, positionner le curseur noir sur Play et appuyer soit sur ◎ situé en bas à gauche sur le tableau, soit directement sur le bouton ON/OFF situé sur la face avant du haut-parleur. De même pour éteindre le jeu, appuyer sur ◎ ou sur le bouton du haut-parleur.

Si le jeu reste inactif de manière prolongée, il s'éteint automatiquement.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Le jeu comporte deux niveaux de difficulté : le niveau 3+ pour les 3-5 ans et 5+ pour les 5 ans et plus.
L'enfant peut choisir son niveau et son activité dans l'ordre qu'il le souhaite.

Si l'enfant ne choisit pas son niveau, le jeu choisit automatiquement le niveau 3+

Par ailleurs, le jeu dispose d'une mémoire qui lui permet de s'adapter aux réponses de l'enfant : si l'enfant donne successivement plusieurs bonnes réponses, le jeu lui posera des questions légèrement plus difficiles. Au contraire, si l'enfant donne plusieurs mauvaises réponses successives, le jeu posera des questions plus simples.

MODES

Les chiffres et les lettres

Il s'agit d'apprendre à reconnaître les lettres et les chiffres. C'est le mode par défaut lorsque l'on met le jeu en marche. Appuyer sur une lettre ou sur un chiffre pour entendre son nom.
Appuyer sur ABC pour revenir à ce mode depuis les autres modes.

Découverte

Il s'agit de retrouver des lettres, des chiffres, des sons ou des nombres.
Appuyer sur ? pour entrer dans le mode Découverte.
Appuyer sur un ou plusieurs éléments du tableau pour répondre à la question posée. L'enfant a droit à 3 essais. Quand la réponse est correcte, le jeu le félicite et pose une nouvelle question. Si la réponse est incorrecte au 3ème essai, le jeu donne la solution et pose une nouvelle question.

Compte avec les mots

Il s'agit de retrouver la position d'une lettre dans l'alphabet ou dans un mot, ou encore de retrouver le nombre de lettres, de consonnes, de voyelles ou de syllabes dans un mot.

Prends ta craie

Le jeu invite l'enfant à prendre sa craie pour écrire sur l'ardoise la lettre, le chiffre ou le mot dicté.

Dictée

Il s'agit de retrouver la bonne orthographe d'un mot dicté par le jeu, en appuyant sur les lettres du tableau. Dans le niveau 3+, le jeu assiste l'enfant dans son exercice et épelle les lettres du mot dicté. Dans le niveau 5+, l'enfant doit retrouver seul les lettres du mot.

Additions et soustractions

Il s'agit de trouver le résultat d'un calcul. L'opération est mise en situation, dans le niveau 5+ le calcul peut être également donné sous la forme d'une opération mathématique à **poser.**
Exemple de niveau 3+ : « Si tu as 3 pommes et que je t'en **donne une, combien en auras-tu ? »**
Exemple de niveau 5+ : « Combien font 736 plus 58 ? » P**our répondre à la question, appuyer su**ccessivement sur les chiffres qui composent le résultat. Dans ce cas-là, appu**yer sur** 7 **, puis** 9 **puis** 4 **pour f**ormer le nombre 794.

Calculette

C'est une véritable calculatrice pour aider l'enfant à faire des opérations d'addition et de soustraction jusqu'à 1 **million.L'enfant peut additionner et/ou soustraire entre eux** autant de nombres qu'il le souhaite.
Par exemple, il peut taper sur sa calculatrice :

1 0 + 6 3 2 + - 1 2 6 =

et la calculatrice dit le résultat.

Comptines à chanter

Le jeu dispose de 3 comptines sur les lettres et les chiffres faciles à chanter et à apprendre.
Appuyer sur ♫ pour faire défiler les comptines.

LA CLEF MAGIQUE

Appuyer sur 🔑 pour obtenir un indice.

RÉPÉTER

Appuyer sur ◎ pour écouter à nouveau la dernière phrase prononcée par le jeu.

PRÉCAUTIONS

Pour éviter d'endommager le produit, merci de respecter les conseils suivants :

- Nettoyer le jouet avec un linge légèrement humide.
- Eviter l'exposition prolongée du jouet au soleil et à la chaleur.
- Ranger le jouet dans un endroit sec, à l'abri de l'humidité.
- N'utiliser que les doigts pour appuyer sur les éléments interactifs du jouet.
  Ne pas appuyer avec des objets pointus ou tranchants.
  Ne pas plier le jouet. Ne pas marcher dessus. Pour le ranger ou le transporter, rouler le jouet.

Cet appareil est marqué du symbole du tri sélectif relatif aux déchets d'équipements électriques et électroniques. Cela signifie que ce produit doit être pris en charge par un système de collecte sélectif conformément à la directive Européenne 2002/96/CE afin de pouvoir être recyclé soit démantelé afin de réduire tout impact sur l'environnement. Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter votre administration locale ou régionale.
Les produits électroniques n'ayant pas fait l'objet d'un tri sélectif sont potentiellement dangereux pour l'environnement et la santé humaine en raison de la présence de substances dangereuses.

Pb

Les piles fournies contiennent plus de 0,004% de plomb. Merci de déposer les piles usagées dans les points de collecte prévus à cet effet.

0-3

Ce jouet ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois en raison de la présence de petits éléments détachables susceptibles d'être ingérés.

PROBLÈMES ET SOLUTIONS

Les voix sont lentes ou distordues : remplacer les piles.

Un élément interactif ne réagit plus quand on appuie dessus :
- Vérifier que la surface du tableau n'a pas été pliée ou endommagée.
- Eteindre et rallumer le jouet à l'aide du bouton ON/OFF.

REMARQUES IMPORTANTES SUR LES PILES

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouer en magasin mais ne sont pas des piles longue durée. Pour un résultat optimal, nous vous recommandons l'utilisation exclusive de piles alcalines. Nous vous déconseillons l'usage d'accumulateurs, appelés aussi piles rechargeables, car ils n'offrent pas la puissance requise.

- Utiliser uniquement des piles de type indiqué.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités (+) et (-).
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement (+) et (-)).
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet avant de les recharger.
- Vérifier régulièrement les piles. Retirer les piles ou accumulateurs usagés.
- Ne pas jeter les piles usagées dans le feu, dans la nature ou avec les ordures ménagères.
  Les accumulateurs doivent être rechargés sous la surveillance d'un adulte.

CE

zanzoon
apprendre, c'est trop rigolo !
© Zanzoon 2009
Zanzoon - 83 rue de Villiers – 92200 Neuilly-sur-Seine - France
E-mail : zanzoon@zanzoon.net
www.zanzoon.eu
Réf : 10920

3-8 ans

Mode d'emploi

MON TABLEAU ABC INTERACTIF

Plus de 1500 questions et informations sur les nombres, les lettres et les mots !

Chers Parents,
Merci d'avoir choisi **Mon Tableau ABC Interactif** !
Ce jouet a été réalisé avec passion et exigence. C'est un produit évolutif qui accompagnera votre enfant pendant plusieurs années.
Développé avec des enseignants et des pédagogues, ce jouet a été conçu dans le but de familiariser les enfants aux bases des programmes scolaires des classes de Maternelle et de Primaire.
Avec **Mon Tableau ABC Interactif**, votre enfant aura toutes les chances de son côté pour devenir un as du calcul et de l'orthographe !

- **Les chiffres et les lettres**
- **Découverte**
- **Compte avec les mots**
- **Prends ta craie**
- **Dictée**
- **Additions et soustractions**
- **Calculette**
- **Comptines à chanter**

36 lettres et chiffres interactifs, 8 modes de jeu et 2 niveaux de difficulté pour tout connaître des nombres et de l'alphabet !

3+ **Niveau 3+** 5+ **Niveau 5+** **La Clé Magique** **Répéter** **ON/OFF**

zanzoon
apprendre, c'est trop rigolo !